¡EL MAGAZINE OFICIAL DE MARVEL EN ESPAÑA!

MARVEL AGE

#11

EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

MARVEL

© 2015 Marvel

panini COMICS

EL CORREO DE LOS LECTORES

Mogollón de cuestiones este mes. Aviso que me salto todas las que ya estén contestadas, ya sea aquí o en nuestras novedades de cada mes. Y aquí una respuesta general a "¿Cuándo empieza tal serie en grapa?": Cuatro meses después que en Estados Unidos.

@Lovefoxx y **@Comicsen8mm** Habrá lanzamientos relacionados con **Danny Rand**, pero no necesariamente *El Inmortal Puño de Hierro*.

@Comicsen8mm Que en las películas de **Marvel Studios** estrenadas en España no usen el nombre correcto de los personajes, sino la nomenclatura en inglés no nos preocupa. **Los Verdaderos Creyentes** sí saben cómo se llaman **La Patrulla-X**, el **Doctor Extraño** o **Pantera Negra**.

@sofanauta Las portadas metálicas de "Civil War II" sí están gustando a muchos lectores, pero en cualquier caso es una decisión que escapa a nosotros.

@hispacon2013 **Patsy Walker** es carne de *100 % Marvel*.

@GuitarraNews Lanzar *Masacre* en grapa lo consideramos uno de nuestros mayores aciertos.

@NoiciasBuenass El formato de *Marvel Saga* y *Marvel Deluxe* es similar, salvo por el tipo de lomo. Si te refieres a diseño, a estas alturas ya habrás visto el cambio que hemos hecho en *Deluxe* y que va muy en la línea de los *Saga*.

@Todo_Libros_ Ni idea de por qué no se publican los datos de venta. ¿Para qué?

@JaviParkerWayne *La Patrulla-X* dibujada por **Jim Lee** se ha publicado varias veces. Volveremos a hacerlo cuando lleguemos ahí en *Omnigold*. Sin prisas.

@Pablosystem76 La nueva etapa de *Capitana Marvel* se centra en **Carol**. Los miembros de **Alpha Flight** están ahí, pero no son protagonistas.

@Obivalderobi Nos gustaría publicar *Spiderwoman* en *Omnigold*, pero todavía no hay suficiente material remasterizado.

@garyelpuma Las historias de **Doctor Extraño**, **Druida** y **Hellstorm** escritas por **Warren Ellis** las tenemos pensadas como posibles *100 % Marvel HC* a largo plazo.

@miguetkd99 Para saber más de **El Vigía**, hazte con *Marvel Deluxe. Los Nuevos Vengadores* nº 2, titulado "¿Quién es El Vigía?".

@tetrabrid El *Thor* de **Tom DeFalco** y **Ron Frenz** es una excelente etapa a redescubrir.

@KingGarrac *La Cosa* de **Dan Slott** es candidata a *100 % Marvel HC*; *La Antorcha Humana* de **Karl Kesel**, **Skottie Young** y **Paco Medina** molaría sacarla, pero no sabemos cómo. Y *Los 4 Fantásticos* de **Mark Waid** y **Mike Wieringo** es perfecta para cuando **La Primera Familia** tenga peli.

@rodriguezjaja Para empezar con **Nova**, puedes saltar sobre el *Marvel Limited Edition* con su serie clásica. Si quieres algo más moderno, hazte con el primero de sus *Extra Superhéroes*.

@noentiendoelfinal Tanto **Luke** como **Danny** tienen un futuro brillante en nuestro plan 2017. *Las historias jamás contadas de Spiderman* de **Kurt Busiek** y **Pat Ollife** encajan en paralelo a la etapa fundacional de **Lee** y **Ditko**. En las ediciones existentes había una guía de lectura que también incluiremos el día que recuperemos esta pequeña joya de los noventa. **Tom DeFalco** escribió una larguísima etapa de *Los 4 Fantásticos* que sería interesante recuperar, pero eso tardará bastante en poder hacerse. *El Duende Vive* la publicó **Forum** en su momento. Ah, y el *Capitán América* de **Brubaker** es imprescindible de cabo a rabo.

@nachokastro7 nos gustaría seguir además con el *Capi* de **Bru** en *Integral*.

@AdryEslomejor "El Vórtice Negro" saldrá en *Deluxe* cuando llegue el momento.

@inakirincon *Invincible* e *International Iron Man* se han publicado juntas al formar parte de la misma historia. Los dos *Capitanes América* de **Nick Spencer** van juntos porque los argumentos de ambas se interrelacionan, al ser el mismo guionista.

@Cid1408 Tanto *Siempre Vengadores* como *Arma X* se merecen una reedición a lo grande, sí.

@S3RGIO5 *Spiderman Superior* está disponible en la propia colección del trepamuros y, cuando llegue el momento, en *Marvel Saga*.

@VictorDibuja El cambio de diseño de lomo en *Capitana Marvel* es debido a que se cambió todo el diseño de los *100 % Marvel*, pero aprovechamos los cambios de temporada de cada colección para llevarlos a cabo.

@TheMariest Nuestro plan con los *Omnigold* de *Doctor Extraño* es lanzar uno nuevo cada dos años.

@rikrdo995 El *Thor* de **Jason Aaron** irá a *Marvel Deluxe* cuando llegue el momento.

@msdiazg "Actos de Venganza", como otras sagas de estilo noventero, son carne de *Marvel Héroes*, pero sin prisas. En cuanto a *Marvel Team-Up*, atento a 2017.

@jorge_garcia927 *Vengadores* es nuestra serie más vendida.

@Obicalderobi "Matanza Máxima", cuando lleguemos a ella en *Marvel Héroes*.

@VictOr04 Normalmente, no reeditamos grapas.

@ejedepedalier **Motorista Fantasma** y **Piloto Fantasma** son personajes muy distintos. Empieza por el que más atractivo te resulte.

Nuestro maravilloso generador de números al azar nos da como ganador del concurso a **@hispacon2013**, que se lleva un ejemplar de *Marvel Deluxe. Patrulla-X: Cisma*. El mes que viene, entre todos los que nos pregunten con el hashtag #MarvelEsPanini, regalaremos un ejemplar de *100 % MARVEL HC. MOON GIRL Y DINOSAURIO DIABÓLICO*.

CONCURSO MARVEL AGE nº 13

Entre todos los artículos que recibamos en jclemente@panini.es con el tema **EL MUNDO NECESITA CAMPEONES: EL NUEVO SUPERGRUPO MARVEL**, con especial atención al pasado de sus protagonistas, escogeremos el mejor, lo publicaremos en *MARVEL AGE* nº 13 y obsequiaremos al autor con un ejemplar de *MARVEL HÉROES. LA COSA DE JOHN BYRNE*.

Extensión máxima: 3.000 caracteres con espacios, escrito en Word. ¡El plazo termina el 1 de diciembre!

MARVEL AGE

Redacción
Director: **Julián M. Clemente**
Director artístico: **Francis González**
Redactor jefe: **Íñigo de Prada**

Han colaborado en este número:
David Shoemaker, Forrest C. Helvie, con textos de **Marvel.com, Juan Carlos Bonache, Santiago García, Arturo González-Campos, Sergio Gómez, Miguel Ángel Oeste**

Traductores:
José María Méndez

Realización técnica:
Forja Digital

Diseño y maquetación:
Marina Ariza, Norma Cuadrat

Revisión y corrección:
Francisco López, Bruno Orive

Contratación de publicidad:
Panini 972 75 74 11

Redes:
paninicomics.es
facebook.com/paniniComicsEsp
twitter.com/PaniniComicsEsp
#MarvelEsPanini

MARVEL AGE
PUBLICACIÓN MENSUAL AÑO 1 - NÚMERO 11 - NOVIEMBRE 2016
Una publicación de Panini España, S.A. Redacción y administración: C/ Vallespí, 20. 17257-Torroella de Montgrí (Girona). Telf.: 972 757 411. Fax: 972 757 711. www.paninicomics.es. Impresión: Comgrafic. C/ Llull, 105-107, 1ª planta, 08005 Barcelona (Spain). Impreso en España. Distribución y reposición: SD Distribuciones, C/ Montsià 9-11. 08130 Santa Perpetua de Mogoda. MARVEL, all related characters and their distinctive likenesses are trademarks of Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries, and are used with permission. TM & © 2016 MARVEL. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. Edición española por Panini España S.A. bajo licencia de Marvel Characters B.V. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en este número. Depósito Legal: DL GI 2062-2015.

Director de publicaciones: **JOSÉ LUIS CÓRDOBA.** Director editorial de cómics: **ALEJANDRO MARTÍNEZ VITURTIA.** Product manager: **PONÇ CUFINYÀ.** Editor Marvel: **JULIÁN M. CLEMENTE.** Responsable de producción: **JORDI GUINART.** Director de publicaciones: **MARCO M. LUPOI.** Licencias: **ANNALISA CALIFANO y BEATRICE DOTI.** Coordinador editorial: **LEONARDO RAVEGGI.** Director de arte: **MARIO CORTICELLI.** Preimpresión: **ALESSANDRO NALLI.**

DENTRO DEL BULLPEN

por Julián M. Clemente

El lanzamiento de ***Marvel Universe Presenta***, nuestro nuevo título dedicado a todos los públicos, ha pillado con la guardia baja a más de uno. Hace años que venimos escuchando una misma frase a muchas de las personas con las que hablamos. "¿Por qué no lanzáis un cómic que puedan comprar los chavales para introducirse en el **Universo Marvel**?". Nuestra incredulidad suele ser la respuesta. Porque lo cierto es que, en los más de diez años que lleva existiendo **Panini Comics** han sido muchas las iniciativas que han ido en esa dirección. Casi nos atreveríamos a decir que siempre ha habido un cómic con esas características entre nuestras novedades. Primero lo intentamos con ***Marvel Age*** (sin relación alguna con esta revista) y con ***Marvel Style***. Eran libros de bolsillo que funcionaron extraordinariamente bien en otros territorios de **Panini**... pero no en España, y no por falta precisamente de cómics interesantes. Allí estaba, por ejemplo, la ***Mary Jane*** de **Sean McKeever**, una verdadera joya a redescubrir, o el ***Spiderman y La Antorcha Humana*** de **Dan Slott**, que se encuentra entre los cómics más divertidos de la historia del **trepamuros**; luego probamos con ***Marvel Impact***, toda una línea editorial en formato económico donde igualmente acudimos a obras de calidad, como el ***Espectacular Spiderman*** de **Paul Tobin** o el ***Thor: El Poderoso Vengador*** de **Roger Langridge** y **Chris Samnee**. De nuevo nos volvimos a meter una torta que ni las que reparte **La Cosa**. En los últimos tiempos, optamos por el formato álbum, que ha tenido mejores resultados que los anteriores, sin ser excelentes.

En nuestras consultas con algunos libreros, nos dijeron que probáramos con algo sencillo, barato, que se pudiera comprar por impulso y que, por su diseño, fuera inequívocamente dirigido al público juvenil. Era también importante que fuera un cómic que pudiera coleccionarse, que no fuera un tiro al aire y no hubiera luego una razón para que el lector volviera a la librería. Fue así como decidimos ir al formato más básico y además más perfecto que existe: el de la grapa. Y fue así como optamos por las adaptaciones al cómic de las series de TV de **Marvel** como contenido inequívocamente juvenil, alternando ***Spiderman, Los Vengadores*** y ***Guardianes de la Galaxia***, para aportar variedad al proyecto. Por último, y puestos a buscar ganchos, pensamos que sería interesante hacer también un guiño a los padres que recordaran los cómics que leían ellos cuando eran críos. En un principio, se nos pasó por la cabeza homenajear a **Vértice** en el diseño, hasta que nos dimos cuenta de que ese guiño hubiera estado más dirigido a los abuelos que a los padres. Nos quedamos entonces con dos elementos de diseño que utilizara la desaparecida **Cómics Forum**: el **JUVENIL** que figuraba bajo la logoforma, que designaba el público al que iba dirigido ese cómic, y el círculo con el número del tebeo y su precio, que figurara en todo el mítico volumen uno de **Forum**. En **Panini**, muchos nos criamos leyendo aquellas historias y aquellos elementos formaban parte de nuestra formación como aficionados. La práctica totalidad de los que estamos en **Panini** trabajamos antes en **Forum** y nos sentimos muy orgullosos de ello. Nos vemos como herederos de su espíritu, de ese cariño por los cómics y de esa manera de cuidar los pequeños detalles. Así que, a pesar de que **Forum** ya no existe, puede decirse que su espíritu pervive en **Panini**, y era la manera que nosotros teníamos de recordarlo.

Lo que no nos esperábamos es la respuesta entusiasta de los lectores, que nada más ver el primer número de ***Marvel Universe Presenta*** nos escribieron emocionados y nos contaron que habían corrido a comprarles el cómic a sus chavales. Desde aquí, queremos darles las gracias y desear que esos chavales sigan con nosotros al menos tantos años como los que han pasado desde que cayó en nuestras manos nuestro primer cómic de **Marvel**.

BONACHE AGE

POR JUAN CARLOS BONACHE

GRANDES REVELACIONES QUE PODRÍAN SUCEDER EN...
CAPITÁN AMÉRICA 1
SOY DE MÉDICOS SIN FRONTERAS.
UNA NOCHE CON HAMBRE, ME COMÍ A REDWING.
ESTE ES REDWING 2
A VECES CONFUNDO AL HALCÓN CON MÁQUINA DE GUERRA.

DAILY BUGLE
EDICIÓN CÓMIC

POR ÍÑIGO DE PRADA

NUEVAS MUJERES PARA LA NUEVA MARVEL

Así son las nuevas heroínas **Marvel**: *hipsters* pero sobradamente preparadas.

Hace exactamente cinco años, hubo un momento en que **Marvel** se quedó sin ninguna colección protagonizada por ninguna superheroína, tras las cancelaciones en noviembre de 2011 de *X-23* y *Ghost Rider*. Cabe señalar como causante de muchas otras cancelaciones al agotamiento del **Ciclo Heroico** durante la transición entre los mandatos editoriales de **Joe Quesada** y **Axel Alonso** y el ajuste empresarial a **Disney**, justo antes del impulso de ***Marvel Now!*** Asimismo, que el **Espíritu de la Venganza** siguiera de regreso a los cines a **Johnny Blaze** y **Laura Kinney** se matriculara al menos en la **Academia Vengadores**, mientras **Valkiria** y **Hope Summers** resistían como últimas heroínas titulares, pero al frente respectivamente de una miniserie, "Miedo encarnado: El día después", y una serie grupal, ***Patrulla-X: Generación Hope***. Y sobre todo, que el **Nuevo Universo Marvel** se haya ganado su adjetivo muy especialmente en cuanto a su apuesta por la diversidad, y aquel momento nos parezca hoy afortunadamente mucho más lejano.

Un avance que queremos resaltar con dos títulos que coincidirán en nuestras estanterías en diciembre, y que no sólo ilustran el mayor foco que atraen actualmente las superheroínas, en busca de una creciente nueva audiencia femenina, sino su progresivo mayor empoderamiento también dentro de las viñetas:

Ambas **Jessicas** comparten mucho más que el nombre.

SPIDERWOMEN

Además de ***Guerreros Araña***, también se forjó durante "Universo Spiderman" una asociación muy especial entre **Spiderwoman**, **Spider-Gwen** y **Seda**, prolongada después interdimensionalmente. No en vano, fue la aparición de **Seda** la que puso en marcha el evento, para el que se creó a **Spider-Gwen** y mediante el cual se integró a **Spiderwoman** en la creciente franquicia arácnida. Pero este nuevo encuentro de las **Mujeres Araña** representa más bien la contrapartida femenina al cruce de los "Spidermen" **Ultimate** y tradicional. Esta vez con la **Tierra-65** de **Spider-Gwen** como epicentro, pero alcanzando igualmente el corazón de las otras dos protagonistas, compartiendo créditos autorales sus tres guionistas, **Jason Latour**, **Robbie Thompson** y **Dennis Hopeless**.

Todo evento brinda la oportunidad de probar nuevas ideas, y ciertamente **Seda** y **Spider-Gwen** aprovecharon la suya en "Universo Spiderman". Con once y trece números de sus respectivas series regulares a las espaldas, primero como complemento de ***El Asombroso Spiderman*** nºs 105 a 108 y 109, y tras las "Secret Wars", en su propios segundos volúmenes en ***100% Marvel***, "Spiderwomen" abre un nuevo capítulo

para ambas, superando su estatus inicial de novias de **Peter Parker** y **Spiderman** para definirse por sí mismas. Cada una desde la perspectiva contraria de la hija y la huérfana, hasta que el juego de espejos dimensional les ofrece la oportunidad de posicionarse del otro lado, en un mundo en el que el sesgo de género parece estar en gran medida invertido. ¿O creías que la misteriosa organización **S.E.D.A.**, a la que se venía enfrentando **Spider-Gwen**, era sólo un juego de palabras?

Jessica Drew, agente triple, no se quedará por supuesto muy lejos del juego del espionaje, aunque muy a su pesar, habiendo dejado esa vida atrás. Desde sus orígenes de mera protectora de la marca de la araña, ha sabido erigirse en un personaje por sí misma, junto a **Hulka** o **Ms. Marvel**, aunque sin la continuidad de aquellas, hasta su ingreso, aún hipersexualizada, en **Los Vengadores**. **Dennis Hopeless** ha logrado cerrar un paradójico círculo de quince años, previo intento fallido del mismísmo **Brian Michael Bendis**, gracias al salto televisivo, vía **Netflix**, de su propia otra **Jessica, Jones**, que en origen planteó y entonces rechazó **Marvel** que se apellidara, efectivamente, **Drew**. Un trasunto que lo cambió todo, como primer germen del **Ciclo Heroico**, y que ahora sirve de molde, pasado por el filtro de la "Marvel Hipster" y de una personalidad menos autodestructiva pero igual de arrolladora, para esta **ex-Vengadora**, devenida en detective privada, devenida en madre, que se pone al frente de estas dos nuevas **Spiderwomen**, ya no para purgar su pasado sino para liberarse.

100% Marvel. Spiderwomen, a la venta el próximo diciembre, incluye *Spider-Women Alpha* y *Spider-Women Omega*, *Spider-Gwen* vol. 2, #7 y 8, *Silk* vol. 2, #7 y 8 y *Spider-Woman* vol. 6, #6 y 7 USA.

BRUJA ESCARLATA

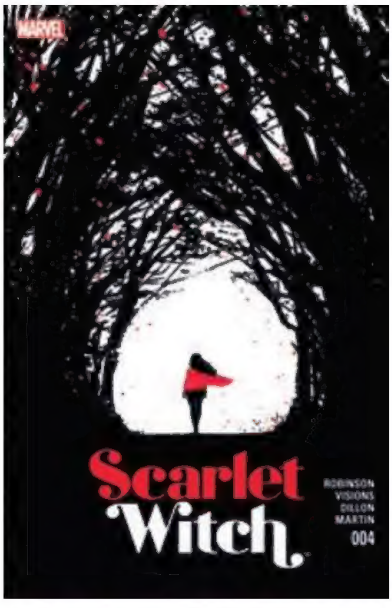
Ella cambió el viejo orden. Con el permiso de **Wonder Woman**, las opciones para una superheroína, en 1965, se limitaban a ejercer de damisela en apuros o de villana redimida por el amor de su héroe. **Wanda Maximoff** lo tenía todo para cumplir con ambas expectativas, pero se alzó por el contrario como uno de los pilares fundamentales del equipo, y aún para articular los diferentes grupos, generaciones y especies en los que se distribuye el **Universo Marvel**. Dicha centralidad, sin embargo, la señalaría como la pieza a sacrificar por **Brian Michael Bendis** para relanzar al grupo, así como a los mutantes e indirectamente los **Inhumanos** de cara al **Ciclo Heroico**.

Tendría que esperar más de un lustro a que **Allan Heinberg** encontrara tiempo para escribir su regreso en "Los Vengadores: La Cruzada de los Niños" (***Marvel Deluxe. Jóvenes Vengadores nº 3: La Cruzada de los Niños***), enmendando ostensiblemente "Vengadores: Desunidos", pero no es tan fácil devolver el genio a la botella, cuando previamente se le han arrebatado todos los límites de poder y cualquier regla a su cordura. Una contradicción que tampoco supieron resolver la plana mayor de Arquitectos de **Marvel**, incluyendo a **Bendis**, en ***VvX: Los Vengadores Vs. La Patrulla-X***. **Rick Remender** trataría de hacerle purgar sus pecados en ***Imposibles Vengadores***, como enlace entre **Vengadores** y mutantes, pero al mismo tiempo la ha devuelto décadas atrás, al separarla progresivamente del núcleo **Vengativo** y hasta de la que creía que era su familia, como si así fuera a borrarlos. Al final, **Wanda** ha pasado ya casi tanto tiempo de vuelta como el que estuvo ausente, y todavía busca su sitio.

Puede que por fin lo haya encontrado **James Robinson** (**Los 4 Fantásticos**), en la primera serie regular de **La Bruja Escarlata** en su más de medio siglo de historia. Lo paradójico es que la respuesta de un autor tan en principio nostálgico haya sido dejar de mirar hacia atrás: "a menudo se la ha definido por su historia pasada, pero se trata de quién es ahora, cómo interactúa con el mundo después de dejar atrás la sombra de **Magneto**. Es su oportunidad de mostrarse y verse a sí misma como un personaje y una mujer independiente".

En dicho reposicionamiento juega un papel esencial la magia, para lo que **Robinson** se ha coordinado muy estrechamente con el relanzamiento en paralelo del **Doctor Extraño** por **Jason Aaron**. Más específicamente la brujería, lo que le da acceso para **Robinson** a "una energía específicamente femenina, que conecta con una cierta clase de magia, literalmente con dimensiones enteras a las que el **Doctor Extraño** no puede acceder porque es un hombre". Además, le conecta con el legado de uno de los esqueletos de su armario de los que nadie había querido acordarse, **Agatha Harkness**, que volverá como su "Alfred spiritual". Y si has alucinado con la experiencia visual en el cine de *Doctor Strange*, prepárate para un desfile de autores que, lejos de perjudicar la coherencia de la serie, directamente la dinamitan para explorarla desde todos los ángulos posibles, comenzando por las espectaculares portadas de un reinventado **David Aja**.

Cuídate de los cazadores de brujas. ■



Caperucita se comió al **Lobo Feroz**.

La magia no se queda en la portada. Interiores de **Marco Rudy** para el número 2.

PROFILING: LA DISCRIMINACIÓN DEL FUTURO

POR SANTIAGO GARCÍA

Profiling es una palabra clave sobre la que gira buena parte del sentido de los conflictos que movilizan la trama de ***Civil War II*** y que definen a sus personajes principales. Todo el mundo que haya visto cualquier película o serie de televisión donde salga el **FBI** desde *El silencio de los corderos* hasta *CSI* tiene una idea clara de lo que significa *profiling*, ese término al que todavía no hemos sabido encontrar un equivalente satisfactorio en castellano: es el proceso mediante el cual los analistas forenses realizan perfiles psicológicos que establecen posibles correlaciones causales mediante las cuales se intenta identificar a sospechosos de delitos.

Ahora bien, resulta un tanto singular que **Marvel** eligiera utilizar la palabra *profiling* en relación con los poderes del **Inhumano Ulysses**. Diría incluso que es una auténtica novedad en relación con alguien cuyas habilidades consisten en ver el futuro. ¿Qué motivo tendría la editorial para utilizar exactamente este término que parecía tan poco relacionado con la actividad de un vidente precognitivo? ¿Lo hacían sólo por dar más problemas a sus desgraciados traductores a otras lenguas? Le estaba dando vueltas a esta cuestión cuando me tropecé con la solución de frente en *Spider-Man* vol. 2, #6 USA, donde se produce una muy esclarecedora conversación entre **Miles Morales** y **Tony Stark**. Este último intenta convencer al joven trepamuros afrohispano para que se una a su bando en el conflicto interno superheroico, y utiliza deliberadamente *profiling* para describir las visiones futuristas de **Ulysses**. Finalmente, **Miles** le pregunta: "¿Estás utilizando esa palabra porque no soy blanco?"

A partir de ese instante quedó disipada cualquier duda: **Marvel** estaba haciendo en ***Civil War II*** una alegoría de *#blacklivesmatter*.

El movimiento **Black Lives Matter** nació en el verano de 2013, tras la absolución de **George Zimmerman**, que había matado a tiros al joven **Trayvon Martin** en Florida. Organizado como un movimiento de protesta que reivindicaba públicamente los derechos civiles de la población afroamericana y que diseminaba la conciencia del trato discriminatorio que ésta estaba sufriendo a manos de la policía en todo Estados Unidos, alcanzó notoriedad con la espectacular repetición de casos de muertes de detenidos negros por parte de agentes de la ley durante el último par de años. Los casos de **Michael Brown** en Ferguson o de **Eric Garner** en Nueva York provocaron una crisis nacional. Yo conocí de primera mano el fenómeno en 2015. Estaba viviendo en Baltimore cuando el joven **Freddie Gray** murió mien-

tras era transportado en un coche celular. Durante las semanas siguientes, la ciudad fue tomada no ya por las protestas públicas, sino por una auténtica revuelta que los medios describieron, con su típica ecuanimidad, comparándola con una "zona de guerra". Desde entonces, lamentablemente, los casos de víctimas afroamericanas de la brutalidad policial no han hecho más que repetirse –uno de los últimos y más llamativos fue la muerte de **Philando Castile**, tiroteado por un policía dentro de su coche, y grabado por el móvil de su novia, que lo retransmitió en directo por Facebook–, y en Estados Unidos este tema se ha convertido en una de las cuestiones sociales candentes del momento.

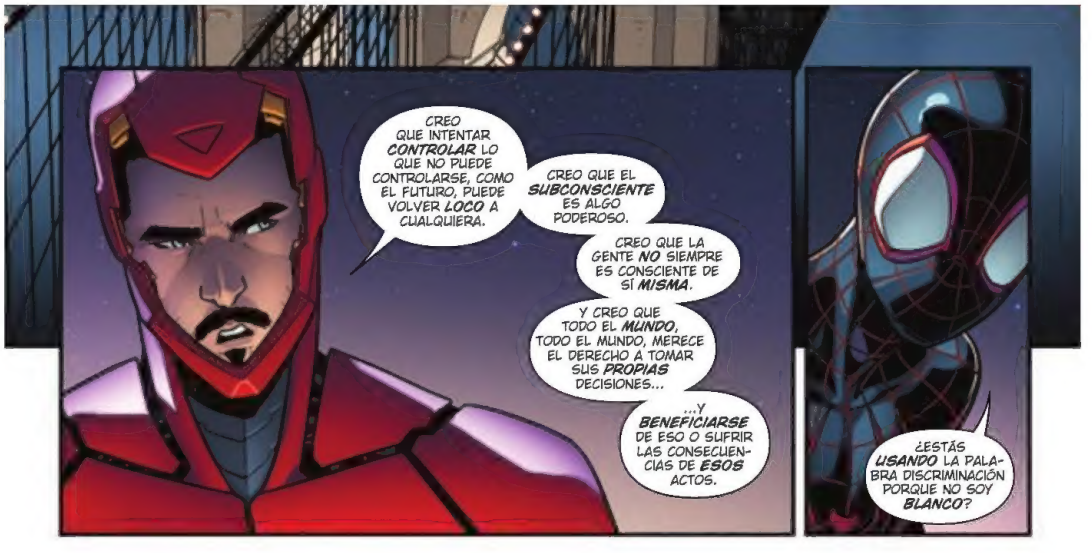
Son muchos más los negros a los que la policía da el alto cuando circulan que los blancos. Y esto se debe a una práctica: *racial profiling*. Porque el *profiling*, aunque las series americanas quieran convencernos de ello, no es neutro, sino que hace una proyección sobre la futura actividad de su sujeto basada en elementos de juicio circunstanciales. *Profiling* no es otra cosa que prejuzgar. Es decir, algo parecido a lo que hace **Ulysses** en sus visiones del futuro (al menos por lo que sabemos a la hora de escribir estas líneas, cuando la historia sigue en curso). Es irónico que **Tony Stark** intente convencer a **Miles Morales** utilizando la palabra *profiling*, porque **Stark** es precisamente la imagen del privilegio, que es el reverso del *profiling* y completa la imagen de la injusticia social en la moderna sociedad norteamericana.

Ésta es, pues, la explicación de que **Marvel** decidiera utilizar una palabra tan peculiar como *profiling* para describir las visiones del nuevo **Inhumano**.

La única forma de traer en parte el sentido de ***Civil War II*** a España era utilizar la palabra "discriminación". La traducción no consiste en intercambiar palabras de un idioma a otro como si aplicáramos una fórmula matemática que da siempre el mismo resultado. A veces una frase negativa en el original tenemos que convertirla en afirmativa en la traducción, o una pregunta en una respuesta. Y todas esas traiciones se hacen para transmitir mejor el sentido del texto. Pero aún más, cada lengua se desarrolla dentro de una cultura –o tal vez alrededor de una cultura–, y las palabras cobran sus matices al aplicarse a situaciones sociales o políticas concretas que no son trasladables con un simple término al contexto sociopolítico de un lector de otro país. El racismo no tiene la misma historia en Estados Unidos que en España, y por tanto en aquel país poseen todo un léxico en torno a la discriminación que nosotros apenas resumimos en esta palabra. Por eso a veces *profiling* será "análisis" o "selección" o algo parecido, y otras veces será "discriminación". Como tantas veces, no es perfecto, pero nos apañamos con lo que tenemos.

Por eso es por lo que escribo este artículo ahora, para explicar ese contexto que una sola palabra no puede explicar. Éstas son las dificultades que surgen cuando **Marvel** extrae sus temas de los titulares de prensa, como ya hiciera en los cómics relevantes de finales de los sesenta y principios de los setenta. ***Civil War II*** demuestra que existe una continuidad ideológica entre la **Marvel** clásica y la actual. Si por algo se caracterizó políticamente la **Marvel** de **Stan Lee** fue por un compromiso claro con las libertades civiles y en contra del fanatismo y la injusticia social. Estas dificultades son no obstante bienvenidas, porque se deben a que los cómics siguen vivos, y encuentran su sentido en el centro de los problemas que nos preocupan hoy en día.

Y dicho esto, me retiro de nuevo a la oscuridad del traductor, replegado entre los huecos de las palabras escritas en los bocadillos de cada viñeta. ■


CREO QUE INTENTAR CONTROLAR LO QUE NO PUEDE CONTROLARSE, COMO EL FUTURO, PUEDE VOLVER LOCO A CUALQUIERA.
CREO QUE EL SUBCONSCIENTE ES ALGO PODEROSO.
CREO QUE LA GENTE NO SIEMPRE ES CONSCIENTE DE SÍ MISMA.
Y CREO QUE TODO EL MUNDO, TODO EL MUNDO, MERECE EL DERECHO A TOMAR SUS PROPIAS DECISIONES...
...Y BENEFICIARSE DE ESO O SUFRIR LAS CONSECUENCIAS DE ESOS ACTOS.
¿ESTÁS USANDO LA PALABRA DISCRIMINACIÓN PORQUE NO SOY BLANCO?

DAILY BUGLE
EDICIÓN CINE

POR ÍÑIGO DE PRADA

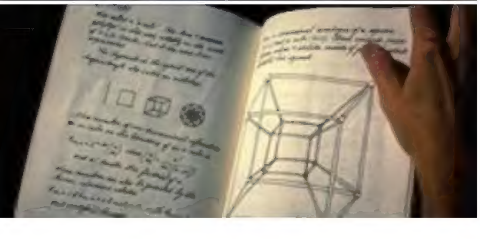
HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

El Cetro, el Éter, el Orbe y el **Teseracto**: las cuatro primeras batallas de la **Guerra del Infinito**.

Probablemente hayas visto ya ***Doctor Strange*** cuando leas esto, y sepas si el **Ojo de Agamotto** alberga una **Gema del Infinito**, incluso si se ha presentado a **Eternidad**, a quien por algo creó **Steve Ditko** en sus páginas. En la redacción del ***Daily Bugle*** aún no hemos podido verla, pero nos la jugamos a que profundizará en la cosmología marvelita, hasta el punto de repasar en nuestra particular previa, qué elementos cósmicos se han ido adelantando hasta este momento… y ya si el **Doctor** va por otro lado, con esto que nos quedamos.

Todo está conectado: la tecnología **Iron Man** se basó, miniaturizándola, en el reactor ARK de **Howard Stark**, y éste en la tecnología de **Arnim Zola** y el **Teseracto**. Lo encontró **Cráneo Rojo** en 1942, en una vieja cripta en Tønsberg, la misma localidad noruega en la que tuvo lugar un milenio atrás la gran batalla del prólogo de ***Thor***, tras un relieve del Árbol-Mundo y describiéndolo como "el objeto más preciado del tesoro de **Odín**". Podemos deducir que se corresponde al misterioso nicho vacío de la Cámara del Armamento de **Odín** en ***Thor***, que para más señas contenía un **Guantelete del Infinito**. La introducción de la mitología nórdica representó un gigantesco salto de fantasía para el **Universo Cinemático**, pero aun manteniendo un pie en el mundo real mediante la noción kirbyesca de que la magia es una forma de tecnología tan avanzada que nuestra ciencia aún no puede comprenderla. Por eso, "**Teseracto**" no es sólo un eufemismo asgardiano para evitar decir "**Cubo Cósmico**", sino un término geométrico referido a una forma teórica descrita como un cubo dentro de un cubo, también conocida como "hipercubo". Y como tal, aparecía entre las notas de Howard Stark en ***Iron Man 2***. Un puente esencial para importar conceptos cósmicos como las **Gemas del Infinito** en un contexto inicialmente mucho más terrenal. Y el primer paso de una escalada aún más trascendente.

Magia y ciencia son sinónimos desde **Arthur C. Clarke**.



Así, el **Éter** se reveló mucho más naturalmente como una **Gema del Infinito** al concluir ***Thor: El Mundo Oscuro*** bajo custodia del **Coleccionista**, confirmando de paso al **Teseracto** y excluyendo el resto de objetos de poder de la **Cámara de Odín**, al decidir que era demasiado arriesgado contener dos **Gemas** en el mismo lugar. El **Coleccionista** anunciaba por el contrario su intención de hacerse con las otras cinco, cerrando así su número en seis (en el **Universo Ultimate** había ocho), y enlazando directamente con ***Guardianes de la Galaxia***. En realidad, ni el **Éter** ni el **Orbe** sirven más que como McGuffin para ambas películas, pero la revelación de su origen y naturaleza por parte del **Coleccionista** representa una enorme pieza del puzle cosmológico Cinemático. Por lo que narra y por lo que muestra: su naturaleza de reliquias anteriores a la misma creación, que sólo pueden utilizarse por seres de enorme poder; primero los

Celestiales y después un grupo innominado de nueve miembros que trató de compartir sin éxito la energía de una de las **Gemas**, como sí lograrán brevemente después los **Guardianes**, apuntando a la ascendencia cósmica de **StarLord**; asimismo descubrimos la **Gema** interna del **Orbe**, y la confirmación visual de que el **Teseracto** y el **Éter** también lo son.

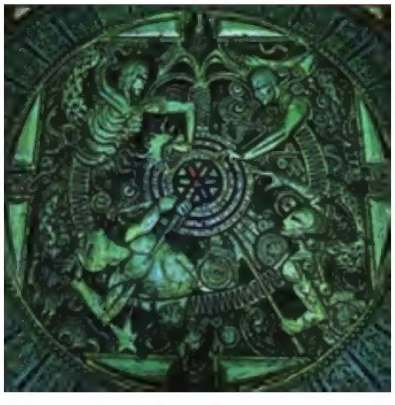
Y algo más que un huevo de Pascua, en la forma de los grabados que ya habíamos entrevisto en el templo de **Morag**. Ya quiso llamar nuestra atención sobre ellos **James Gunn** en un tuit, y finalmente los decodificó el Libro de Arte de la película. Nos sobrecogimos al ver en acción a un **Celestial**, y habíamos pasado por alto algo mucho mayor, ya sea un anticipo o siquiera el trasfondo de lo que viene. Nada menos que cuatro de las grandes entidades abstractas del panteón Marvelita, de izquierda a derecha y de arriba abajo: **Muerte** (literalizando la alusión del epílogo de ***Los Vengadores***), **Entropía**, **Infinito** y **Eternidad**, aparentemente luchando por las **Gemas** en el centro y con **Eternidad** sujetando una de ellas con un Cetro, con sus respectivos parentescos y mitología recogidos en el Libro de Arte. Y ya en el terreno de la especulación, lo que parece la **Serpiente de Midgard** rodeándoles y el presunto perfil de **Thanos** tras **Muerte**, anunciando respectivamente el **Ragnarok** y **La Guerra del Infinito** o acaso un conflicto anterior entre todos ellos.

La representación del **Coleccionista** omitió deliberadamente el Cetro de **Loki** para reservar la sorpresa de la **Gema de la Mente** hasta ***Los Vengadores: La Era de Ultrón***. O según la versión del Presidente de **Marvel Studios**, **Kevin Feige**, dichos extremos restaban aún por definir, colándose ese verano el **Cofre de los Inviernos** entre el avance de la ***Guerra del Infinito*** de la Comic Con de San Diego. Como fuere, ya vimos a **Modi Thorson** portar precisamente la **Gema de la Mente** en un cetro homólogo al que justo acababa de usar **Loki** en la película, en "Divididos caemos, unidos resistimos", el evento Ultimate de 2012. Y tras su revelación en ***La Era de Ultrón***, en 2015, el cetro Cinemático pasó directamente al cómic, construido por el malévolo **Rey Loki** a partir del cetro de **Freija** durante la incursión final de **"Secret Wars"**, para alojar el alma del joven **Loki** y asumir definitivamente la herencia de **Tom Hiddleston**.

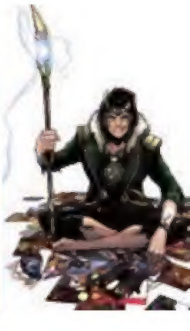
Esta vez no sólo se declaró la verdadera naturaleza del Cetro y se mostró su **Gema** interna, sino que por primera vez se le bautizó como **Gema de la Mente**, oficializando el código de poderes del cómic pero alterando sus colores, en este caso amarillo en lugar de verde. **Tony Stark** la describió como una Inteligencia Artificial, pero desconocemos si se trata de específicamente de ésta o todas lo son, incluso, si pudieran contener las entidades abstractas del grabado de **Morag**. La visión de **Thor** reveló además que la gema interna del **Orbe** es la violeta, como ya vimos en ***Guardianes de la Galaxia***, pero no podían saber **Los Vengadores**, y **James Gunn** ha declarado que se trata de la **Gema del Poder**, que en el cómic es roja; color que la visión atribuye al **Éter**, como primera **Gema** en forma líquida, a la que generalmente se atribuye la **Gema de la Realidad**, aunque debiera ser amarilla, por su capacidad de convertir la materia en materia oscura; y el **Teseracto** alberga por último la **Gema** azul, que ya no sería la de la **Mente** sino la del **Espacio**, al haber abierto un agujero de gusano y reparado el **Bifrost**, que no deja de ser otro. Todas estas atribuciones son de momento oficiosas, salvo la de la **Mente**, por no entrar en más teorías interneteras sin contrastar.

A **Thanos** aún le dio tiempo de cerrar la **Fase Dos** calzándose su propio **Guantelete del Infinito**, zurdo, a diferencia del de **Asgard**, que era diestro, confirmando **Kevin Feige** que existen dos **Guanteletes** en el **Universo Cinemático**. Confió a **Loki** la **Gema de la Mente** para obtener el **Teseracto** y las perdió ambas, en la frente de **Visión** y la Cámara de **Odín**. Los **Nova Corps** custodian el **Orbe** en **Xandar**, el **Éter** permanece en paradero desconocido tras la explosión del **Orbe** en **Sapiencial**, y aún esperamos noticias de las presumibles **Gemas** del **Alma** o el **Tiempo**. El **Titán Loco** está decidido a buscarlas por sí mismo, pero la verdadera pregunta es si se enfrentará a alguna entidad cósmica por el camino. ■

Eson el Buscador. La segunda vez, tras el plano circular de **Los Vengadores**, que el **Universo Cinemático** ha logrado asombrarme.



¡Mira, **StarLord**, detrás de ti!



De la pantalla al cómic: los cetros de **Modi** y **Loki**.

LA ÚLTIMA FRONTERA DE FLASH THOMPSON EN VENENO: CABALLERO DEL ESPACIO

POR FORREST C. HELVIE

EL GUIONISTA ROBBIE THOMPSON TRAZA UNA RUTA HACIA LAS ESTRELLAS PARA ESTE GUARDIÁN DE LA GALAXIA

Es evidente que **Robbie Thompson** se muere de ganas por llevar a **Flash Thompson** al espacio.
El guionista de ***Veneno: Caballero del Espacio***, que se embarca entusiasmado junto con su compañero artístico en un viaje a las estrellas a partir de este noviembre, nos lo cuenta todo acerca de lo que podemos esperar de **Flash** y su traje simbionte **klyntar**, y nos revela el gran talento del dibujante **Ariel Olivetti** para crear mundos en cada página.

Marvel: Flash Thompson es muchas cosas: soldado, huesped de un poderoso simbionte alienígena, Guardián de la Galaxia… Y ahora, además, embajador intergaláctico de la Tierra. ¿Qué clase de posibilidades te brinda eso en la historia que buscas contar?

Robbie Thompson: ¡Pues nos brinda la oportunidad de contar una gran "space opera" con **Veneno**! ¿Hace falta añadir más? Cuando hablé con el coordinador **Jake Thomas** sobre la serie, tanto él como el resto de la gente de **Marvel** tenían una idea muy clara e ingeniosa de adónde querían llevar a **Flash** y **Veneno**, y yo estaba deseando formar parte de ese equipo. Es un nuevo comienzo tanto para **Flash** como para **Veneno**, que ahora tienen la extraordinaria oportunidad de convertirse en lo que los dos siempre han querido ser: héroes. ¡Y encima en el espacio!

Marvel: ¿Qué fue lo que te atrajo de esta nueva serie?

Robbie Thompson: Tres cosas. Lo primero: **Flash Thompson**. Me encanta que **Flash** haya sido un personaje emblemático del **Universo Marvel** durante tanto tiempo, y me encanta su desarrollo como tal personaje a lo largo de ese tiempo, la profundidad y el peso dramatico que ha ido adquiriendo. Si ves aquel **Flash** primero de las historias de *The Amazing Spider-Man* de **Stan Lee** y **Steve Ditko**, aparentemente no es más que un matón, alguien que se mete con **Peter Parker**. Pero, con el transcurso de los años, ha ido evolucionando más allá de ese arquetipo para convertirse en alguien con una historia muy rica. Y yo estoy muy ilusionado por formar parte del equipo que se va a encargar de contar el siguiente capítulo de su vida. ¡Sobre todo porque transcurre en el espacio! ¿He mencionado ya lo del espacio?
Lo segundo: **Veneno**. Me encanta **Veneno**. El traje, el personaje y cómo afecta a la gente con la que se fusiona me resulta una dinámica muy interesante de explorar. Y para el **klyntar** también es un nuevo capítulo. Ha sido purgado y ahora tiene la posibilidad de ser un héroe. ¿Podrá mantenerse así para siempre? ¡Ya lo veremos!
Y, tercero: **Ariel Olivetti**. Soy un gran fan y estoy encantado de poder colaborar con él en esta serie. ¡Es el mejor!

Marvel: Un defecto físico no define a una persona, pero me pregunto si, cuando tu personaje central es un doble amputado, se siente cierta responsabilidad de no ignorar ese detalle en las historias.

Robbie Thompson: Por supuesto. Mi madre es enfermera y yo me crie muy en contacto con las clínicas de rehabilitación, de modo que para mí es importante representar ese tema correctamente. Ser un doble amputado no define a **Flash**, pero sí que forma parte de quién es, y eso siempre será así.

Marvel: ¿Cuál es la clave para escribir un personaje como Flash?

Robbie Thompson: Respetar su historia al tiempo que utilizas el gancho de la serie para permitir que avance a un nuevo territorio. **Flash** ha tenido una vida muy dura que lo ha machacado y lo ha hundido hasta hacerle tocar fondo un par de veces. Pero ahora tiene la oportunidad de salir adelante. Aunque no va a ser fácil; tendrá que luchar por conseguirlo día a día. Por primera vez en mucho tiempo **Flash** tiene un poco de esperanza, y su nuevo "trabajo" le permite mantenerse concentrado en algo positivo conforme vaya descubriendo en qué consiste su nuevo papel en el universo.

Marvel: ¿Sus nuevas responsabilidades como agente del cosmos conllevan también nuevos poderes?

Robbie Thompson: Nuevos poderes en sentido estricto no, pero, puesto que estamos en el espacio exterior y en otros planetas, vamos a explorar cómo puede usar los poderes que ya tiene de forma nueva e interesante.

Dicho eso, al haber sido purificado el **klyntar**, también ha sido purgado de su ira y de su oscuridad, lo cual nos permite explorar su relación con **Flash** conforme avance la serie.

Marvel: ¿Puedes avanzarnos un poco del tipo de acción que has escrito para que Ariel Olivetti le "hinque el diente" artísticamente?

Robbie Thompson: Podéis esperar grandes escenas de acción espectacular, llenas de criaturas extrañas y localizadas en mundos fantásticos. **Ariel** es extraordinario, y resulta evidente que se lo está pasando genial acompañando a **Veneno** en estas aventuras. Está creando mundos, naves espaciales, especies alienígenas… Y todo con su estilo distintivo. Con cada nuevo boceto o página me empuja a buscar cosas todavía más grandiosas y arriesgadas para que las dibuje. **Ariel** es un narrador estupendo y aporta muchísimo a los personajes de **Flash** y **Veneno**. Estoy deseando que la gente vea su increíble trabajo. ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

C.M. PUNK Y CULLEN BUNN TRAZAN EL PLAN DE BATALLA PARA DRAX

POR DAVID SHOEMAKER

LOS GUIONISTAS NOS CUENTAN SUS PLANES PARA EL DESTRUCTOR, SU RELACIÓN DE TRABAJO, CÓMO TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A THANOS Y MUCHO MÁS.

Marvel tiene una nueva pareja imbatible: los guionistas **C.M. Punk** –también conocido como **Phil Brooks**– y **Cullen Bunn**, unidos como fuerza motora de la nueva serie de **Drax**. Hemos charlado con este devastador dúo para que nos contaran cómo trabajan juntos, cuáles son sus planes de futuro para el **Destructor** integrante de los **Guardianes de la Galaxia**, cómo todos los caminos conducen a **Thanos** y muchas cosas más.

Marvel: ¿Cómo empezasteis a trabajar juntos?
C.M. Punk: Fue **Marvel** la que sugirió que trabajara con un coguionista, a lo que yo naturalmente accedí porque soy bastante novato en todo esto. A la hora de darle formato a una historia o incluso de redactar una propuesta, la verdad es que no tengo ni idea. Así que me preguntaron con quién me gustaría trabajar y, después de que me dijeran que no creían que **Alan Moore** estuviera disponible, el primer nombre que me vino a la cabeza fue el de **Cullen**, porque soy un gran fan de su trabajo. Me encanta [su serie independiente] *The Sixth Gun*, así que pensé que sería la forma más fácil y guay de trabajar codo a codo con alguien a quien admiro.
Cullen Bunn: ¡Qué poco sabía él que yo tampoco tengo ni idea! [risas]
C.M. Punk: Probablemente por eso me atrajo el trabajar contigo.

Marvel: Cullen, ¿tú conocías a C.M. Punk antes de esto?
Cullen Bunn: Sí, creo haber dicho de coña que mi hijo tiene su muñeco. Sabía quién era.

Marvel: ¿Tuviste algún recelo?
Cullen Bunn: Creo que no. Desde el principio establecimos cómo íbamos a trabajar juntos. He coescrito varias series a lo largo de los años y la experiencia siempre es distinta. Esta vez sabíamos exactamente lo que íbamos a hacer y cómo nos íbamos a repartir el trabajo.

Marvel: ¿Y cuál es ese reparto?
C.M. Punk: Yo puse mi idea por escrito y a todo el mundo le pareció bien. **Cullen** hace el trabajo pesado. Él me ayudó a entender cómo estructurarlo en una historia en cinco números, cómo distribuir la acción y terminar cada número con un "*cliffhanger*". Luego él hace un borrador de la historia y nos la repartimos para escribirla.
Cullen Bunn: Yo elaboro un argumento muy general y luego estructuramos cada número página por página. Pero los dos escribimos la misma cantidad de páginas en cada número. Luego, al terminar, lo repasamos todo y nos aseguramos de que no se note que hay dos guionistas. No queremos que haya diferencias.
C.M. Punk: A mí me resulta enormemente interesan-

te, porque estoy trabajando con gente cuyo trabajo me gusta y a la que respeto, y siento que yo también recibo ese respeto. No me tratan como si fuera un idiota, aunque probablemente a veces lo sea.

Cullen Bunn: Para mí también está siendo muy interesante porque cuando leo las páginas de **Phil** –y no lo digo por decir– me hacen sentir que tengo que mejorar.

C.M. Punk: Anda, venga ya…

Cullen Bunn: No, en serio, las leo y pienso: "Estas páginas están muy bien".

Marvel: ¿Y por qué Drax?

C.M. Punk: Sencillamente, porque me lo ofrecieron. Había estado dando la vara para ver si me encargaban **El Castigador**, y me respondieron con esto. Y mola; los **Guardianes de la Galaxia** son una propiedad muy gorda para **Marvel**, eso está claro, y casi todos los demás personajes han tenido serie propia.

Me interesó porque, a diferencia de **El Castigador**, no tengo ninguna conexión con el personaje. Estaba más familiarizado con el **Drax** de **Jim Starlin: "**El Guantelete del infinito", **La Guardia del infinito**, "La Guerra del infinito" y eso. Pero no estaba muy al día de lo que había hecho **Brian Bendis** últimamente con el personaje, así que tuve que documentarme. Pero sabía que podía hacer lo que quería con él, más o menos.

Marvel: Bueno, eso es lo que más me llama la atención de Drax, precisamente: que forma parte de una gran licencia de explotación multimedia, pero, en cierta medida, es una página en blanco. ¿Cómo afrontáis eso?

Cullen Bunn: Bueno, **Drax** ha cambiado mucho a lo largo de los años. Recuerdo haber leído de pequeño una historia de **Drax** y **Thanos** peleándose por una flor. Puede que esa historia no exista en realidad, pero yo la recuerdo. [risas] Ese fue mi primer contacto con el personaje, siendo yo un crío. Y luego me enganché de verdad con **Warlock** y **La guardia del infinito**. Todas sus distintas versiones me han resultado muy interesantes. Y ahora tenemos nuestra propia versión. Aunque está en los **Guardianes**, esta es la primera vez que vemos de verdad su punto de vista. Es la primera vez que vemos lo que le hace ser quien es.

Marvel: ¿Sentís alguna presión por la popularidad de la película? ¿Os ha puesto Marvel alguna norma para que encaje con el personaje cinematográfico?

Cullen Bunn: Oh, no. No nos han dado instrucciones para que lo hagamos más parecido al de las películas.

C.M. Punk: La única restricción que he tenido ha sido qué personajes podía usar y cuáles no. En principio yo quería haber usado al **Hombre Topo**, pero dijeron que no se podía; pero de ahí salió algo mejor, porque entonces se me ocurrió un villano mucho más ridículo y menos conocido. Pero en lo que a la película se refiere, nadie nos ha dicho nunca: "Eso no lo podéis hacer por esto otro". Ha sido genial.

Marvel: Leyendo el tebeo, se nota que os han dejado mucha libertad. En cierta manera, me recordó a Masacre –que sé que también has escrito, Cullen–, donde el personaje dicta la historia y el resto del universo está al servicio de esa historia.

C.M. Punk: Bueno, sí que nos topamos con algunos problemas de continuidad, pero fueron todos cambios menores. En las primeras páginas salía **Peter Quill** como **StarLord** y eso hubo que cambiarlo, y ahora **Veneno** está en el grupo. Y estoy encantado de que **Ben Grimm** también lo esté, porque así puedo hacerle decir: "¡Es la hora de las tortas!". Eso es genial.

Cullen Bunn: La serie está integrada en la continuidad, pero lo bueno de las historias cósmicas es que el espacio es tan vasto y tiene tantos rincones por explorar que podemos ir un poco a nuestra bola y soltar a **Drax** como una bomba atómica en todas esas aventuras.

Marvel: En la última página hay una aparición sorpresa que no voy a desvelar, pero que, si no recuerdo mal, estaba muerto antes de las Guerras Secretas. ¿Es porque en el mundo post-Guerras Secretas podéis hacer lo que queráis?

C.M. Punk: [risas] No, no, lo explicamos. Para mí, esa es una de las cosas más divertidas que tienen los cómics: si alguien está muerto, siempre puedes encontrar la forma de resucitarlo. Antes has dicho que te recuerda a **Masacre** y me lo tomo como un cumplido, porque **Drax** tiene su lado serio, pero nosotros no nos lo tomamos demasiado en serio. Está en un grupo con un mapache cíborg parlante.

Marvel: Esta serie podría ser tanto un estudio de personajes como un western espacial. ¿Por dónde creéis vosotros que tirará?

C.M. Punk: Para mí, el elemento esencial es **Thanos**. Ya hemos acabado la primera historia y tenemos la segunda planeada, y, más allá de eso, tengo algunas ideas. De modo que el objetivo final es **Thanos**, pero también ir desarrollando todos esos personajes por el camino, resucitando algunos que estaban muertos y presentando otros nuevos, mientras **Drax** va estableciendo diferentes relaciones. Creo que "western espacial" sería una buena forma de definirlo.

Cullen Bunn: Antes comentabas que podemos contar cualquier clase de historia, y creo que esa es la clave de la serie. La primera historia es muy divertida; bueno, "divertida" para un tío que lleva "Destructor" de sobrenombre. Pero también habrá otras historias más serias. Y también estamos construyéndole todo un elenco de secundarios desde el principio.

Marvel: Hemos hablado antes de lo populares que son ahora los Guardianes: por un lado están todos los fans de la película, por otro los de los cómics, y está también todo el atractivo potencial que puede significar Punk para los fans del *wrestling*[1]. ¿Tenéis eso en cuenta de alguna manera?

C.M. Punk: No. Probablemente para pesar de **Marvel**, no me preocupan las ventas. No sé si habrá algún guionista de cómics que escriba con eso en mente, pero yo soy un fan de los cómics y lo que espero es que les guste a los fans de los cómics. Y si alguien se lo compra sólo porque me ha visto pelear, pues estupendo, espero que le guste también.

Cullen Bunn: Claro que quieres que los fans conecten con la serie, incluidos los fans de la película. Pero si tu único propósito es escribir para un tipo determinado de fan, acabas volviéndote loco. Se trata de escribir una historia de la que te sientas orgulloso y confiar en que les guste también a los fans.

Marvel: ¿Vais a hacer algo con Drax que sorprenda a los lectores?

C.M. Punk: **Drax** es más humano de lo que la gente cree. Tiene esa fachada de mala bestia, pero, en realidad, es un inadaptado. Es una pieza cuadrada en un mundo redondo. Cuando está con los **Guardianes** machacando a los malos, todo va fenomenal; pero en cuanto se queda solo, se le viene el mundo encima. No sabe qué hacer por su cuenta.

Cullen Bunn: A mí eso es lo que me resulta más interesante. Creo que nos habría sido muy fácil escribir a un **Drax** como una figura robótica, pero, al estar solo y en terreno desconocido, podemos ver a un **Drax** que mete la pata como cualquiera de nosotros, y me gusta mucho ver a este personaje aparentemente invencible en esa situación.

Marvel: ¿Vais descubriendo a Drax según avanza la serie o tenéis una idea clara de quién es?

C.M. Punk: Yo soy bastante flexible en ese aspecto. Tampoco es que vaya a cambiar drásticamente, pero creo que el no sentirme demasiado ligado al personaje me da libertad para poder jugar un poco con él. Y el trabajar con **Cullen** también me ayuda. Sería muy fácil escribir historias de **Drax** pegándose con los malos, pero eso me aburre.

Cullen Bunn: Sabemos quién es **Drax**, pero hay espacio para que se desarrolle. He descubierto que, cuando trabajas con estos personajes, acaban sorprendiéndote de vez en cuando.

Marvel: Punk, hace poco tu antiguo manager y más tarde rival, Paul Heyman, dijo que tu mejor virtud para triunfar en las artes marciales mixtas es que no le tienes miedo a nada. Eso podría aplicarse también a los cómics; hace falta mucho valor para meterse en una serie tan importante. ¿Crees que eres muy osado, o es que te motivan los retos?

C.M. Punk: Creo que la gente que dice que no le tiene miedo a nada no quiere reconocer que el miedo existe. Yo no vivo en un mundo de pesadilla donde me vaya a despertar de pronto hecho polvo porque a la gente no le gusta mi serie. Ni tampoco vivo aterrado por perder por primera vez un combate. Esas dos posibilidades están ahí y no pasa nada. Lo que debería darnos miedo de verdad es no intentarlo siquiera. Eso es lo que a mí me da miedo. Si lees mi serie y no te gusta, bueno, a lo mejor hay alguien a quien sí le gusta, y eso no sería posible si no me lanzara a ello sin miedo, como tú dices. Es una oportunidad tremendamente interesante. Me lo estoy pasando genial y disfruto mucho haciéndolo. Sólo espero que me salga bien.

Marvel: Cullen, Punk dice que él soñaba con escribir El Castigador. ¿Tú siempre habías soñado con escribir personajes Marvel?

Cullen Bunn: Yo soy lector de **Marvel** desde pequeño, siempre he querido jugar con ese universo y escribir esos personajes y contribuir a esas historias; vamos, por lo que parece hasta me las invento. No sé si esa historia de la flor existirá o si la habré soñado.

Marvel: Si al final resulta que no existe, ahí tienes una buena historia para más adelante.

Cullen Bunn: Pues la verdad es que sí. Oye, **Phil**, para tu información, en la tercera historia…

C.M. Punk: Tranquilo, ya meteremos una flor por alguna parte. ■

[1]El guionista **C.M. Punk** es conocido principalmente por su actividad como luchador de *wrestling*.

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

Firma invitada

EL NIÑO QUE NO TENÍA RECREOS

BUT - NOT LIKE THIS!
NOT LIKE THIS!
IMPORTANT NOTE: THERE'LL BE NO COP-OUT! WE PROMISE YOU! SPIDEY IS REALLY ANGRY! HE MAY GROW SIX ARMS! AND OUR TALE WILL BE CONTINUED NEXT ISSUE!

Por Arturo González-Campos
@ArturoGCampos

Es complicado contarte, querido lector de cómics de 2016, cómo eran las cosas para uno como tú en los ochenta.

Un niño muy raro, que prefería pasar los recreos sentado en un escalón leyendo a **Spiderman** en lugar de sudar detrás del balón, salía de ese colegio lleno de gente que lo miraba como a un extraterrestre e iniciaba un camino lleno de suspense hasta el kiosco. No hasta el más cercano, sino hasta ese que, normalmente, tenía espacio suficiente para que, en una esquina, le cupieran un par de cómics que, con suerte, no había pillado ya un padre despistado que quería llevar un regalo a su hijo y cogía lo primero que veía.

En mi caso, niño de un barrio de las afueras, la excursión requería pillar dos buses y recorrer tres cuartos de hora de morderme las uñas.

No había tiendas de cómics, no había periodicidad de publicación. La posibilidad de que al llegar un kiosquero despistado te dijera que no le había llegado nada y que no sabía cuándo llegaría algo era del 99%.

Y con ese 1% recorría las paradas del autobús 21, rezándole a **San Stan Lee de Todos los Santos** para que se hiciera el milagro.

Un día, tras muchos de volverme con las manos vacías, conseguí un número que, prácticamente devoré en la vuelta en el bus. El número acababa con **Peter Parker** en una situación inolvidable: Intentando anular sus poderes para poder vivir una vida normal, había desarrollado seis brazos convirtiéndose en algo más parecido a una araña que a un hombre.

Imaginaos cómo se quedó la mente de aquel niño. Estallaba de *hype* cuando aún no se sabía lo que era el *hype*. ¿Cómo iba **Parker** a solucionar aquello? ¿Cómo se lo escondería a los suyos?

Aquello aceleró la frecuencia de las visitas al kiosko mítico, los viajes de vuelta con la decepción y, lo reconozco, las visitas al monedero de mi madre con la excusa de: "Tengo que hacer fotocopias" para pagarme los viajes.

Y nunca hubo nada, al parecer el kiosquero, permanentemente enfadado, había decidido hacer más hueco a las revistas porno y dejó de pedir "tebeos". Durante años, esos años sin internet y sin color, el niño se quedó sin saber cómo se había resuelto aquello.

No fue hasta muuuchos años después que ese niño, ya en una edad aún más sospechosa para alguien que lee cómics, logró, en una reedición de **Panini**, comprada en una tienda de cómics especializada, dentro de una edición regular y con las viñetas respetadas, completar a aquel niño gordo que no jugaba al fútbol.

Con el cómic en las manos, me colé en mi antiguo colegio, me compré un Tigretón y me senté en el mismo escalón a leerlo. Y, al terminarlo, el niño y el adulto se fueron juntos a casa por fin completados.

Cuando os digan que cualquier tiempo pasado fue mejor, tened claro que os lo dice alguien que no ha avanzado lo suficiente como para ver lo maravilloso que es este tiempo. ■

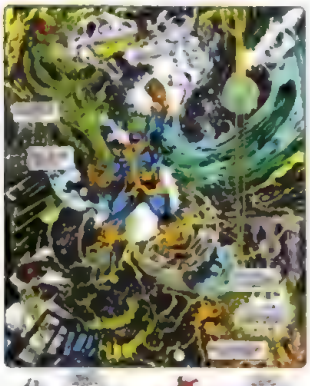
GANADOR CONCURSO MARVEL AGE

JIM STARLIN, EL CUARTO DE LAS ESTRELLAS

POR MIGUEL ÁNGEL OESTE

El año que leí la novela gráfica de **Jim Starlin** "La muerte del Capitán Marvel" murió mi mejor amigo. Había pasado el año de **Naranjito**; la movida y las drogas eran ecos lejanos cuando nos encerrábamos en el cuarto de mi amigo **C** a leer tebeos. Entonces no sabía quién era **Jim Starlin**, ni de sus aspiraciones artísticas por legitimar el noveno arte, ni que la portada de aquella novela gráfica remitiera a la **Piedad** de **Miguel Ángel**, ni que el padre de **Starlin** había muerto de cáncer seis meses antes de que escribiera y dibujara el fin de aquel **Kree** llamado **Mar-Vell** que vino a estudiar la humanidad y se convirtió en protector cósmico de la Tierra.

Mi amigo no dejaba que sus cómics salieran de su cuarto, pero me dejaba leerlos. También me ponía en el vídeo cintas VHS con *2001: Una odisea del espacio* o *La guerra de las galaxias* y me hablaba con fascinación del espacio, las estrellas y universos distantes mientras me enseñaba las viñetas de sus personajes favoritos: el **Capitán Marvel** enfrentándose al trágico **Thanos**, enamorado de la **Muerte**. Su predilección por lo cósmico contrastaba con mi visión mundana de ver el mundo.



Le decía que prefería el olor grasiento de la **Cocina del Infierno** y el sudor moral de **Kingpin**. ¿A qué olían las estrellas? ¿**Thanos** sudaba como el **Rey del Crimen**? ¿La infinidad de la galaxia donde el tiempo se confundía era comparable a la Tierra? Él jamás me replicó. Ni trató de convencerme de que lo terrenal se encontraba allí arriba. Tan cerca que parecía muy lejano. En las historias siderales de **Starlin** lo tangible de los sentimientos se representaba mediante símbolos. La fábula se expandía en dimensiones inexploradas para hablar de la muerte con el traje alegórico de los géneros, superhéroes, fantástico, ciencia ficción, haciendo más relevante lo que ocultaba que lo que mostraba.

¿En los cómics mueren los héroes? Yo estaba convencido de que mi amigo no moriría. Menos después de que el padre de mi amigo **C** plastificara la pared con una imagen a tamaño real del **Capitán Marvel**.

Jim Starlin, en permanente búsqueda de sí mismo, se refleja en las epopeyas cósmicas de **Warlock**, **Capitán Marvel**, **Thanos**, **Dreadstar**... siendo uno de los primeros autores del *comic book* de superhéroes en los que se manifiesta claramente el encuentro consciente-reflexivo con la dimensión artística del cómic para llevarnos en un viaje por lo desconocido, por lo extraordinario, a un estado de lo ilimitado. Su búsqueda constante a través del cosmos le sirve para dilucidar pautas humanas. Disgrega las formas artísticas y de género para reconstruirlas sin perder la identidad y, al mismo tiempo, hacer aflorar la ausencia de utopías, el fracaso de ideologías, la ruptura de la armonía en el universo. Ni los dioses pueden escapar de la muerte. Las estrellas brillan con amargura.

Después de la muerte de **C** sigo entrando en su cuarto. Sus padres no se atreven a tocar nada. Es como si creyesen que cuando estoy dentro su hijo también se encuentra allí. La ilusión de las aventuras del **Capitán Marvel** permanece. Se fija en las estrellas del techo que iluminan el cuarto cuando oscurece, cuando **Mar-Vell** viaja y nos lleva con él más allá de las fronteras terrestres. ■

MARVEL ESPAÑA

DICIEMBRE DE 2016

☑ **MARVEL AGE 12**

Con toda la información que necesitas para estar al día de cuanto ocurre en La Casa de las Ideas. Este mes: Lo que necesitas saber sobre International Iron Man, las aventuras en solitario de Starbrand y Máscara Nocturna y el legado de Jim Starlin. ¡Y además, todo Marvel España para el mes de enero!

Comic-book. 24 pp.

¡GRATIS!

☐ **CIVIL WAR II: EL CAÍDO**

Con Civil War II: The Fallen

Tras los catastróficos acontecimientos de Civil War II nº 3, el Universo Marvel llora la pérdida de uno de los suyos, uno de los mayores héroes que haya conocido jamás el planeta. Descubre este capítulo trascendental de la Segunda Guerra Civil Superheroica.

Por Greg Pak y Mark Bagley

Comic-book. 40 pp. 2,95 €

Portada de Leinil Yu: 978-84-9094-812-5

Portada de Mike Del Mundo: 977000050400610001

☐ **CIVIL WAR II: EL ACUSADO**

Con Civil War II: The Accussed

Tras los catastróficos acontecimientos de Civil War II nº 3, el Universo Marvel toma su decisión final sobre el responsable de la muerte de uno de los mayores héroes de la Tierra. Descubre este capítulo trascendental de la Segunda Guerra Civil Superheroica.

Marc Guggenheim, Garry Brown y Ramón Bachs

Comic-book. 40 pp. 2,95 €

Portada de David Mack: 978-84-9094-813-2

Portada de Fiona Staples: 977000050400610002

☐ **CIVIL WAR II 5**

Con Civil War II 5

El devastador resultado de la primera mitad de este evento ha golpeado a cada rincón del Universo Marvel. La verdad sobre Ulysses y sus poderes lo cambia todo. Los bandos están formados y preparados para la mayor batalla de la historia. Dos portadas disponibles.

Por Brian Michael Bendis y David Marquez

Comic-book. 32 pp. 2,50 €

Portada de Marko Djurdjevic: 978-84-9094-810-1

Portada de Michael Cho: 977000050400600005

☐ **CIVIL WAR II: ELIGIENDO BANDO 3**

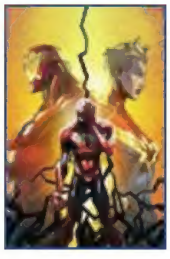
Con Civil War II: Choosing Sides 4

La opinión pública se vuelca con la Segunda Guerra Civil Superheroica. Y mientras tanto, el número de bajas no hace más que crecer. Con historias protagonizadas por Nick Furia, Power Pack, El Castigador, Colleen Wing y Alpha Flight.

Por Declan Shalvey, John Allison, Chip Zdarsky, Derek Landy, Ramón Pérez y otros

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000550500800003



☐ **EL ASOMBROSO SPIDERMAN 122**

Con Civil War II: Amazing Spider-Man 1-4

Cruce con "Civil War II". El Hombre Araña entra en guerra. Los poderes de Ulysses exigen una tremenda responsabilidad, y nadie sabe más sobre poder y responsabilidad que Peter Parker... una pena que tenga la vieja Suerte Parker luchando contra él.

Por Chris Gage y Travel Foreman

Comic-book. 96 pp. 5,95 €

977000533900900122

☐ **NUEVOS VENGADORES 70**

Con The New Avengers v4, 15

Cruce con "Civil War II". ¡Huída de prisión! Roberto y los suyos saltan a la acción para liberar a Los Nuevos Vengadores de las garras de SHIELD. Pero ¿alguien les ha engañado? Mientras tanto, El Hacedor salta al Plan B... ¡la conquista de Estados Unidos!

Por Al Ewing y Paco Medina

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000543900600070

☐ **ROGERS * WILSON: CAPITÁN AMÉRICA 75**

Con Steve Rogers: CA 4 y Sam Wilson: CA 12

Cruce con "Civil War II". Mientras los héroes eligen bando y la tragedia golpea, Steve se mueve para acabar con la guerra. Además, ¿quiénes son los Americops? ¿Y por qué una petición para que Sam devuelva el escudo arrasa en las redes sociales?

Por Nick Spencer, Javier Pina, Miguel Ángel Sepúlveda y Daniel Acuña

Comic-book. 56 pp. 3,95 €

977000543800900075

☐ **INVENCIBLE IRON MAN 73**

Con International Iron Man 4 y 5

Cruce con "Civil War II". El pasado y el presente de Tony chocan mientras golpea un nuevo amo del crimen. ¿Descubrirá quiénes son sus padres? ¿Saldrá vivo de la investigación? Recuerda: ¡No hace falta un Tony Stark para que haya un Iron Man!

Por Brian Michael Bendis y Alex Maleev

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

977000544300300073

☐ **AGENTES DE S.H.I.E.L.D. 22**

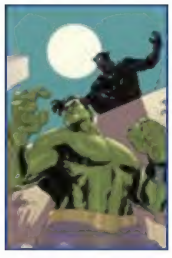
Con Agents Of SHIELD 8

Cruce con "Civil War II". Phil Coulson, agente de SHIELD... ¡nunca más! Coulson ha elegido bando en esta guerra... su bando. Aquí empieza "La tercera facción". Con acontecimientos que cambiarán el destino de nuestros héroes.

Por Marc Guggenheim y Germán Peralta

Comic-book. 24 pp. 2,50 €

977000548900100022

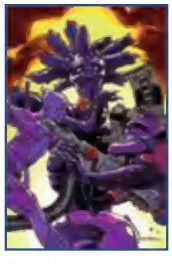


☐ **EL ALUCINANTE HULK 55**
Con The Totally Awesome Hulk 10
Cruce con "Civil War II". ¡Descubre al Alucinante T'Challa! Todavía recuperándose de su pérdida, Amadeus Cho debe vigilar su espalda. Pantera Negra está al acecho, y podría ser el hombre capaz de tumbar a un Hulk.
Por Greg Pak y Mike Del Mundo
Comic-book. 32 pp. 2,95 €
977000546200400055

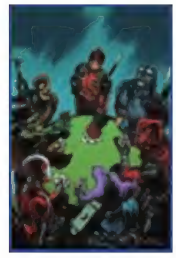
☐ **INHUMANOS 30**
Con The Uncanny Inhumans 12 y 13 y All-New Inhumans 10
Cruce con "Civil War II". Mientras los héroes combaten entre ellos, Medusa y sus Inhumanos tienen su propia Guerra Civil en casa. ¿Quién se aliará con quién y cómo cambiará el equilibrio de poder en Nueva Attilan?
Por Charles Soule, Carlos Pacheco, James Asmus y Stefano Caselli
Comic-book. 64 pp. 4,25 €
977000548300900030

☐ **SPIDER-MAN 7**
Con Spider-Man v2, 7
Cruce con "Civil War II". El Legado no es siempre algo fácil de asumir. Miles Morales y sus amigos de Los Vengadores, Nova y Ms. Marvel, afrontan el mayor conflicto que ha tenido lugar en el Universo Marvel desde que ellos se convirtieron en superhéroes.
Por Brian Michael Bendis y Nico León
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000550200700007

☐ **GUARDIANES DE LA GALAXIA 46**
Con Guardians of The Galaxy v4, 11
Cruce con "Civil War II". Cuando las cosas se ponen difíciles para la Capitana Marvel, ella decide llamar a algunos amigos de fuera de la ciudad. De muy fuera de la ciudad. En concreto, del espacio... ¡Iron Man no tiene ni siquiera una oportunidad contra ellos!
Por Brian Michael Bendis y Valerio Schiti
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000547600100046

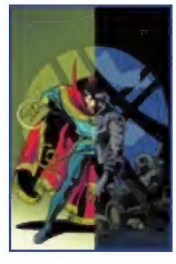


☐ **MAPACHE COHETE Y GROOT 25**
Con Rocket Raccoon & Groot 8
Cruce con "Civil War II". La Capitana Marvel ha pedido refuerzos, y Mapache Cohete y Groot están en la Tierra para cambiar las tornas de la Segunda Guerra Civil. Pero, dado que este conflicto enfrenta a compañeros, ¿seguirán nuestros héroes unidos?
Por Nick Kocher y Michael Walsh
Comic-book. 24 pp. 2,50 €
977000548500300025

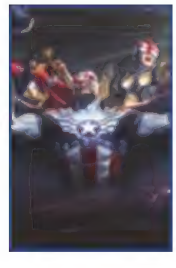


☐ **MASACRE 10**
Con Deadpool v6, 14-16
Cruce con "Civil War II". Masacre y sus mercenarios son sin duda el mejor grupo del Universo Marvel. Así que, por supuesto, cuando la amenaza se vuelve cósmica, ellos estarán allí. Esta historia trata sobre gente feliz que se lleva muy bien. ¿Te lo crees?
Por Gerry Duggan y Mike Hawthorne
Comic-book. 72 pp. 4,50 €
977000550000300010

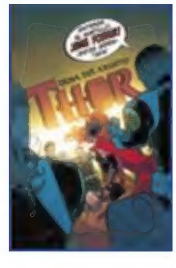
☐ **FUERZA-V 14**
Con A-Force v2, 9
Cruce con "Civil War II". Con el destino de Nico Minoru. Una misteriosa chica perdida llamada Alice, un pueblo de Colorado... todo está relacionado y tiene que ver con la Segunda Guerra Civil, que amenaza con romper en pedazos Fuerza-V.
Por Kelly Thompson y Paulo Siqueira
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000549200100014



☐ **DOCTOR EXTRAÑO 11**
Con Doctor Strange v3, 11
Con el día después de "Los últimos días de la magia". ¿Cómo se convirtió Stephen Extraño en el Hechicero Supremo? ¿Cuánto ha pagado por conseguirlo y cuánto ha perdido? ¡Se acerca el fin del primer año de una de las mejores series de la temporada!
Por Jason Aaron, Kevin Nowlan y Leonardo Romero
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000550100000011



☐ **VENGADORES 75**
Con All-New, All-Different Avengers Annual 1
Has soñado con ello, lo has pedido una y otra vez, lo deseas por encima de todo... ¡y ahora, lo vas a tener! Ningún vengador está a salvo. ¡Es el fan fiction de Kamala Khan! Con un montón de autores invitados. Divertido. Va a ser muy, pero que muy divertido.
Por G. Willow Wilson, Mahmud Asrar, Mark Waid, Veronica Fish y otros
Comic-book. 40 pp. 2,95 €
977000543600500075



☐ **THOR: DIOSA DEL TRUENO 67**
Con The Mighty Thor v3, 10
Por si fuera poco con su batalla contra el cáncer y su batalla contra el siniestro equipo que forman Exterminatriz y el Samurai de Plata, Jane Foster tiene ahora un enemigo con el que no contaba y que será implacable con ella: SHIELD.
Por Jason Aaron y Russell Dauterman
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000544400000067

☐ **PANTERA NEGRA 6**

Con Black Panther v6, 6

¡El ascenso de las Dora Milaje! Los fracasos de T'Challa como rey han salido a la luz ante Naciones Unidas. Ayo y Aneka están dispuestas a llevar a los rebeldes de Wakanda hasta lo más alto, sin importar el precio. ¡No te pierdas esta aclamada saga!

Por Ta-Nehisi Coates y Chris Sprouse

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000550300400006

☐ **IMPOSIBLES VENGADORES 45**

Con The Uncanny Avengers v3, 12

Acción a tope para salvar a un vengador... ¡de Ultrón! Un miembro del equipo inclusivo de Los Vengadores se toma un descanso en el peor momento. Además, ¿qué es "El Protocolo Ícaro"? ¡La historia con el regreso de Hank Pym llega a su conclusión!

Por Gerry Duggan y Pepe Larraz

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000546900300045

☐ **LA NUEVA PATRULLA-X 44**

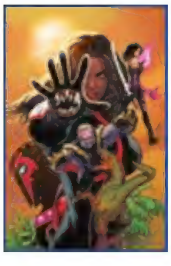
Con All-New X-Men v2, 12

Por un lado, tenemos un ángel fuera de su época. Por otro, una clon homicida cargando con el legado de uno de los mayores héroes que han existido. Lo tienen difícil, pero... ¿quién dice que la relación de El Ángel y Lobezna no puede funcionar?

Por Dennis Hopeless y Mark Bagley

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000547100600044



☐ **IMPOSIBLE PATRULLA-X 55**

Con Uncanny X-Men v4, 11

Nuevo arco. Alguien está armando a los mutantes y lanzándolos contra los enemigos del Homo superior, lo que coincide con el descubrimiento de que Magneto no ha dicho toda la verdad sobre su misión. ¡Ahora La Patrulla-X debe investigar!

Por Cullen Bunn y Greg Land

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000545800700055

☐ **LA EXTRAORDINARIA PATRULLA-X 13**

Con Extraordinary X-Men 13

Las consecuencias de "Guerras de Apocalipsis". Coloso está arrasando la Tierra, como uno de los Jinetes de Apocalipsis. ¿Podrán Rondador Nocturno y El Hombre de Hielo detener a su amigo? ¿Y qué antiguo mal se oculta en la periferia de El Limbo?

Por Jeff Lemire y Víctor Ibáñez

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000549900000013

☐ **EL VIEJO LOGAN 71**

Con Old Man Logan v2, 9

El comienzo de "El último Ronin". Logan ha llegado hasta Japón, siguiendo el rastro de sus enemigos y buscando venganza, sólo para encontrarse con alguien que fue importante en su anterior vida... y que ahora podría costarle la nueva que se ha labrado...

Por Jeff Lemire y Andrea Sorrentino

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000544600400071

☐ **X-MEN PRESENTA 69**

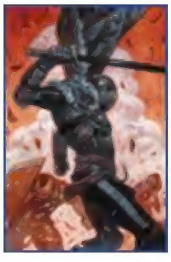
Con Worst X-Man Ever 4 y 5

¡Último número! Con el final de "El peor hombre-X del mundo". Bailey nunca ha encajado bien con La Patrulla-X, pero Magneto lo quiere para una misión muy especial. ¡No te pierdas la miniserie con la que ponemos punto final a este proyecto!

Por Max Bemis y Michael Walsh

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

977000544000200069



☐ **RELATOS SALVAJES 15**

Con Black Knight v4, 4 y 5

¡Último número! La despedida, por ahora, de Reino Salvaje, con la última aventura del Caballero Negro. La Espada de Ébano ha desaparecido, pero no así su influencia. ¿Logrará Dane seguir adelante con su vida sin que se vea afectado por la maldición?

Por Frank Tieri y Luca Pizzari

Comic-book. 48 pp. 3,95 €

977000549400500015

☐ **MARVEL UNIVERSE PRESENTA 3: ULTIMATE SPIDERMAN**

Con Marvel Universe. Ultimate Spider-Man 2

Tu cómic de Spiderman para todos los públicos. Peter debe alternar su vida de estudiante y sus obligaciones familiares con la nada fácil tarea de impartir justicia por los tejados de Nueva York y enfrentarse a todo tipo de villanos.

Por Eugene Son, Ramón Bachs y Raúl Fonts

Comic-Book. 24 pp. 1,95 €

977000550600500003

☐ **100 % MARVEL. LAS MINIS DE MASACRE 5: VS. X-FORCE / VS. OJO DE HALCÓN**

Con Deadpool vs. X-Force 1-4 y Hawkeye Vs. Deadpool 0-4

Viaja con nosotros a los hiperlativos años noventa, cuando se produjo el debut de Masacre y Cable. Ahora, ha llegado el momento de descubrir cómo se conocieron, en una espectacular miniserie con el alucinante dibujo de Pepe Larraz. Y además: ¡Contra Ojo de Halcón!

Por Duane Swierczynski, Pepe Larraz, Gerry Duggan y Matteo Lolli

Libro con solapas. 240 pp. 21,95 €

978-84-9094-800-2

☐ **100 % MARVEL. MARCA ESTELAR Y MÁSCARA NOCTURNA**
Con Starbrand & Nightmask 1-6
Fueron integrantes de Los Vengadores con enorme poder y cero experiencia. Ahora Marca Estelar y Máscara Nocturna emprenden su camino y pasan de héroes a estudiantes de universidad, en una miniserie escrita por Greg Weisman, el showrunner de la memorable teleserie Spectacular Spider-Man.
Por Greg Weisman y Domo Stanton
Libro con solapas. 152 pp. 14,00 €
978-84-9094-801-9

☐ **100 % MARVEL. LA BRUJA ESCARLATA 1**
Con Scarlet Witch v2, 1-6
Wanda Maximoff se embarca en un viaje a lo largo del globo con el objetivo de arreglar la brujería. De los callejones de Manhattan a la serenidad de las islas griegas, pasando por las calles de Hong Kong, Wanda debe luchar contra enemigos y descubrir quién está detrás de esta conspiración.
James Robinson, Vanesa Del Rey, Marco Rudy, Steve Dillon, Chris Visions y Javier Pulido
Libro con solapas. 120 pp. 11,50 €
978-84-9094-805-7

☐ **100 % MARVEL. SPIDERWOMEN**
Con Spider-Women Alpha, Spider-Gwen v2, 7 y 8, Silk, v2, 7 y 8, Spider-Woman v6, 6 y 7 y Spider-Women Omega
¡El evento arácnido con el que no contabas! Spider-Gwen, Spiderwoman y Seda se unen en una única aventura. El trío está atrapado en el mundo de Gwen, en poder de la Cindy alternativa... ¡una saga que cambiará la historia de las tres Mujeres Araña.
Por Robbie Thompson, Vanesa Del Rey, Jason Latour, Bengal, Tana Ford, Dennis Hopeless, Joelle Jones y Nico León
Libro con solapas. 208 pp. 18,95 €
978-84-9094-806-4

☐ **MARVEL SAGA 21. EL CASTIGADOR 3: COCINA IRLANDESA**
Con MAX: Punisher 7-12
Con Cocina Irlandesa, la segunda saga completa de la nueva dirección tomada por el Punisher de Garth Ennis, quien vuelve sobre algunas de sus constantes literarias. El conflicto de Irlanda del Norte se traslada hasta la Cocina del Infierno y coge entre dos fuegos a Frank Castle, quien se embarca en una peligrosa misión contra las bandas mafiosas que se disputan el castigado barrio neoyorkino. Un volumen polémico, violento y sin concesiones, especialmente recomendado para lectores adultos.
Por Garth Ennis y Leandro Fernandez
Libro en tapa dura. 160 pp. 15,00 €
978-84-9094-802-6

☐ **MARVEL SAGA 22. EL ASOMBROSO SPIDERMAN 8: NUEVOS VENGADORES**
Con The Amazing Spider-Man 519-524
Un giro para la vida de Peter Parker y su familia. El trepamuros forma ahora parte de Los Nuevos Vengadores… ¡Y eso significa que Spiderman, Tía May y Mary Jane tienen un nuevo hogar! Pero ningún nuevo comienzo es fácil, y éste no iba a ser diferente. Por si los problemas domésticos no fueran suficientes … ¡Hail Hydra!
Por Joe Michael Straczynski y Mike Deodato
Libro en tapa dura. 160 pp. 15,00 €
978-84-9094-803-3

☐ **MARVEL LIMITED EDITION. HOMBRE MÁQUINA**
Con Machine Man 1-19 y Marvel Comics Presents 10
La obra maestra de Jack Kirby, por fin en un volumen integral que incluye también los episodios realizados por Steve Ditko. Una máquina de guerra con alma, un ordenador inteligente con la forma de un hombre... es X-51, el Hombre Máquina.
Por Jack Kirby, Marv Wolfman, Tom DeFalco y Steve Ditko
Libro en tapa dura. 440 pp. Precio por determinar
978-84-15830-96-2

☐ **COLECCIÓN EXTRA SUPERHÉROES 68. EL UNIVERSO MARVEL DE GRANT MORRISON**
Con Skrull Kill Krew 1-5, Marvel Boy 1-6, Fantastic Four 1 2 3 4 1-4 y Marvel Knights Double-shot 2
Shipping: 12/2016 – TBD pages
Un volumen imprescindible, con las grandes obras cortas de Grant Morrison publicadas por Marvel. La saga de los cazadores de skrulls más salvajes; el origen de Marvel Boy, una aventura que pone al límite las convicciones de La Primera Familia y un relato inédito de Nick Furia.
Por Grant Morrison, Mark Millar, Steve Yeowell, J. G. Jones, Jae Lee y Manuel Gutierrez
Tomo. 384 pp. 18,00 €
978-84-9094-804-0

☐ **CIVIL WAR II 1**
Con Civil War II 1
El explosivo primer capítulo del evento de la década. La llegada de un nuevo inhumano, con la habilidad de ver el futuro, separa el Universo Marvel en dos bandos, liderados por Iron Man y la Capitana Marvel.
Por Brian Michael Bendis y David Marquez
Comic-book. 64 pp. 4,25 €
Portada de Masacre-Gwen: 977000250400400001

TM y © 2015 Nik. Todos los derechos reservados.